

## Palacios, ciudades y otros objetos de la diversión

Una mirada retroactiva sobre lo indeterminado y lo inacabado en Arquitectura

## Palaces, cities and other objects of fun

A retroactive look on the undetermined and the unfinished in Architecture

Capdevila Castellanos, Iván

1. Universidad de Alicante, Departamento de Expresión Gráfica, Composición y Proyectos, Escuela Politécnica Superior, Alicante, España, capdevila@ua.es

### Resumen

Artefactos, “cacharros”, dispositivos, ensamblajes y otras construcciones de estética aparentemente indeterminada o inacabada pueblan cada vez más la escena arquitectónica contemporánea. Éstos se alimentan, en muchas ocasiones, de un imaginario no propiamente arquitectónico mediante la reapropiación de objetos provenientes del mundo industrial, agrícola, etc. como medio para figurar una nueva vida más justa, inclusiva, concienciada políticamente, crítica y, sobre todo, a través de la cual humanos –y no humanos– puedan expresarse subjetivamente. Este artículo revisa, precisamente, uno de los primeros momentos en los que la relación entre esta “nueva” estética y ética se está construyendo. Como casos de estudio tomaremos el *Fun Palace* de Cedric Price y la *Plug-In City* de Peter Cook, trabajos que se alejan de los estándares y convenciones arquitectónicas del momento para formalizar una nueva y necesaria aproximación al hecho arquitectónico, entendido éste como un posibilitador de situaciones inciertas e imprevisibles; esto es, la vida en sí misma. Ahora bien, ¿cuál es la arquitectura que está detrás de estas propuestas? ¿Sus dibujos presentan la descripción de un problema o el principio de su solución? ¿Esos objetos figurados simplemente restituyen algún aspecto de la realidad o verdaderamente proponen las pautas para su transformación? Todas estas son preguntas de extrema vigencia y, por tanto, pertinencia. El artículo, sin embargo, no pretende responder a estas preguntas sino dotar al lector de cierta perspectiva histórica para entender mejor el momento presente.

**Palabras clave:** fun palace, plug-in city, indeterminación, estética, ética

### Abstract

Artifacts, gadgets, devices, assemblies and other constructions of seemingly indeterminate or unfinished aesthetics increasingly populate the contemporary architectural scene. These are fed, in many occasions, from an imaginary not particularly architectural by means of the re-appropriation of objects coming from the industrial, agricultural world, etc. as a means to figure out a new life more just, inclusive, politically aware, critical and, above all, through which humans - and not humans - can express themselves subjectively. This article looks back, precisely, at one of the moments when the relationship between this "new" aesthetics and ethics is being built. As case studies we will take Cedric Price's *Fun Palace* and Peter Cook's *Plug-In City*. Both can be considered works that move away from the architectural standards and conventions of their moment to formalize a new and necessary approach to the architectural fact, understood as an enabler of uncertain and unpredictable situations; that is, life itself. Yet, what is the architecture behind these proposals? Do their drawings present the description of a problem or the principle of its solution? Do those figurative objects simply reconstitute some aspect of reality or do they really propose the guidelines for their transformation? All these are questions of extreme validity and, therefore, relevance now. The article, however, does not strive for an explicit answer but rather providing the reader with a certain historical perspective to better understand the present moment.

**Key words:** fun palace, plug-in city, uncertainty, aesthetics, ethics

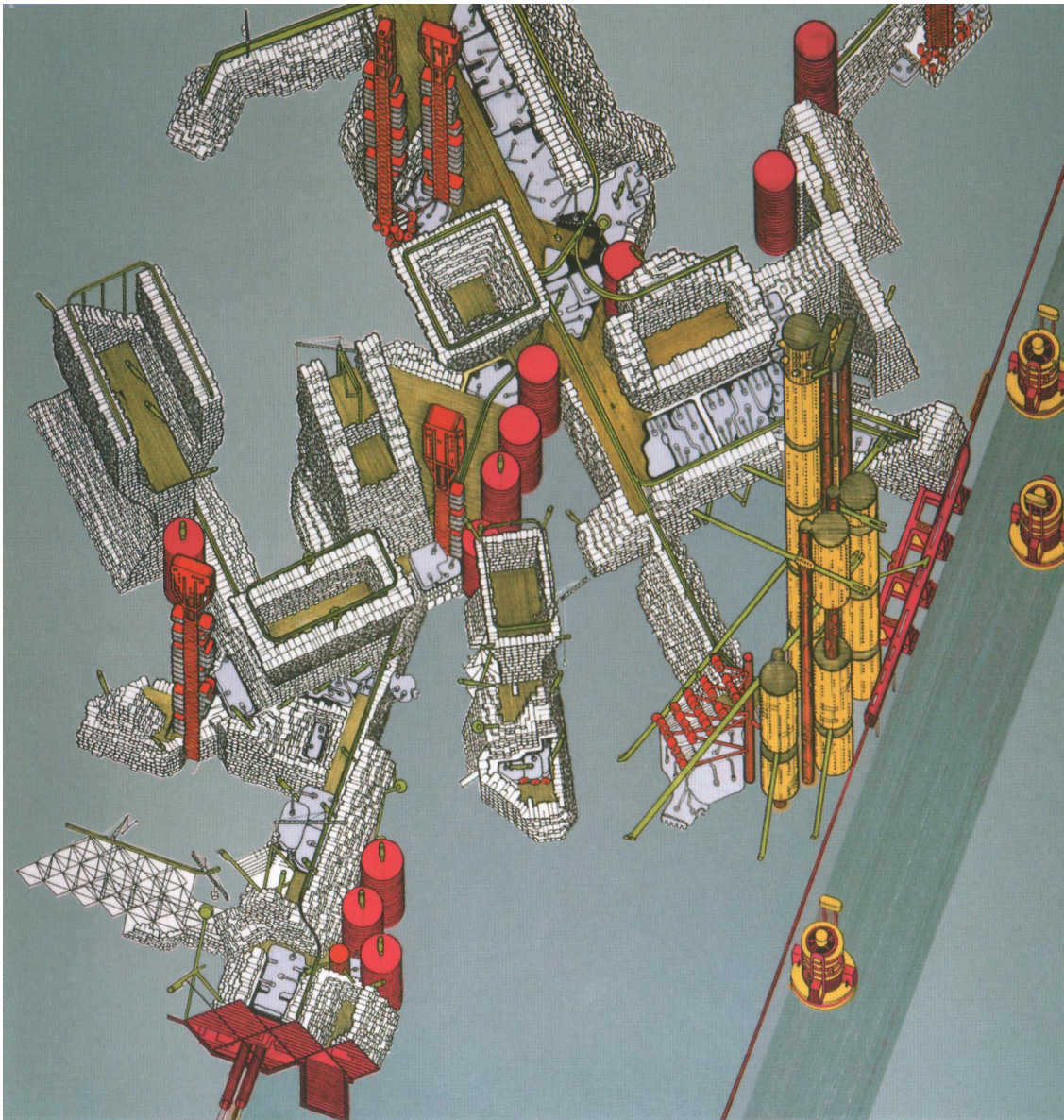


Fig.1. Peter Cook, *Plug-In City*, 1964



## 1. UNA CIUDAD VIVA



Fig.2. Página 17 y portada Archigram nº4, 1964

La *Plug-In City*<sup>1</sup> de Peter Cook aparece por primera vez dibujada en el nº4 de la revista *Archigram* (Fig. 2), presentándose como una ciudad que se extiende más allá de Gran Bretaña para extenderse por Europa. En ella, podemos ver multitud de pequeñas habitaciones apiladas en un sistema donde es la grúa y el carril -que le permite desplazarse- los que posibilitan la conexión y desconexión de las mismas a esa estructura. Este fragmento de ciudad se conecta, a su vez, a una red infraestructural superior: la de los medios de transporte; y estos dotan a esta ciudad de una escala todavía mayor, la del territorio europeo. Conceptos como el de multiescalaridad, movimiento o conexión, y elementos como la retícula estructural, la grúa o el monorraíl nos van a permitir establecer una serie de relaciones para entender el papel que juega este dibujo en la articulación de este texto.

Por otro lado, es importante destacar que –tal y como se indica en la página de la figura 2– la *Plug-In City* es un estudio producido en el contexto de *Living City*<sup>2</sup>, exposición sobre las ciudades del futuro comisionada por el grupo Archigram para el *Institute of Contemporary Arts* (ICA) de Londres en 1963.

<sup>1</sup> El nombre de Plug-In City no permite una traducción directa al castellano. El concepto es el de una ciudad formada por elementos que se desconectan o conectan a algo, en este caso a una estructura más o menos fija.

<sup>2</sup> La traducción al castellano es “La Ciudad Viva”.

## 2. UNA CIUDAD LLENA DE SITUACIONES

“Las ciudades deberían generar, reflejar y activar la vida, organizando su entorno para precipitar la vida y el movimiento. La ‘Situación’, los acontecimientos en los espacios de la ciudad, los objetos temporales de usar y tirar, la presencia pasajera de coches y gente es tan importante, posiblemente más importante, que la demarcación construida del espacio.” (Living Arts 1963: 112)

Este texto culminaba la última sección de *Living City*, denominaba “Situación”. La manera en la que se describe la ciudad está adelantando, en cierta manera, lo que el dibujo de *Plug-In City* acabará representando. Ésta es una ciudad viva y en continuo movimiento – representado fundamentalmente por el monorraíl y el carril-grúa– y construida a partir de objetos de usar y tirar –en este caso habitaciones que se conectan y desconectan. La *Plug-In City* parece hacer cierta la afirmación que la propia presencia pasajera de coches y gente es más importante, si cabe, que la delimitación física del espacio.

El discurso de Archigram y, en especial, la referencia explícita al concepto de “Situación” como tal, establecen inevitablemente una relación directa con los Situacionistas de Guy Debord, y con el que Constant estuvo involucrado en los años previos a su Nueva Babilonia. De hecho, dentro de la misma exposición Archigram incluiría el dibujo de la Guía Psico-geográfica de París (1956) de Asger Jorn y Guy Debord, utilizando también flechas rojas para marcar las relaciones entre los distintos sectores de la exposición.

Así pues, resulta difícil no entender la ciudad de Archigram como un entorno de situaciones:

“Nuestra principal preocupación es por las personas, los usuarios de nuestros edificios. Edificar es un tema serio, estamos creando una situación para la gente, un entorno siempre presente en el que vivir, dormir, jugar y merodear y nuestra preocupación para ellos debería ser real.” (Archigram 1962: 1)

Esta idea del entorno creado por situaciones anunciada ya en 1962 en el número 2 de la revista Archigram, así como la idea de jugar y merodear –recordemos el concepto de derivamos sitúa ante una idea de ciudad bastante próxima a la ciudad de los Situacionistas<sup>3</sup>.

Si *Plug-In City* es un primer estudio de la “Ciudad Viva” y ésta es, a su vez, un entorno de situaciones, podemos entender que el dibujo de *Plug-In City* nos está mostrando un entorno que busca construirse mediante la generación de situaciones. Y la arquitectura que muestra para ello, es la del continuo cambio y movimiento: monorraíl, grúas y habitaciones conectables. David Greene, miembro de Archigram y quien se lamentaría por no haber establecido una relación más fuerte con los Situacionistas, arrojaría algo más de luz sobre el asunto en el contexto de *Living City*:

“Cuando está lloviendo en Oxford Street la arquitectura no es más importante que la

<sup>3</sup> Que no a su imagen, ya que los Situacionistas negaban su imagen. Para ellos la situación no tenía forma. Por esta razón, criticarían duramente el excesivo formalismo de la Nueva Babilonia de Constant.

lluvia; de hecho, el clima tiene probablemente más que ver con el latido de la ciudad viva en un momento dado. De manera similar, todos los momentos son igualmente válidos en la experiencia compartida. La ciudad vive igualmente en su pasado y en su futuro, y en el presente donde estamos.” (Greene 1998)

Para Greene, la lluvia es más determinante en la construcción de una situación que la arquitectura de un contexto determinado. Visto de otra manera, lo que Greene parece estar reclamando, indirectamente, es una arquitectura construida de algo que no sea edificios. ¿Podemos proyectar un nuevo entorno urbano de situaciones sin edificios? ¿Podemos construir una arquitectura a partir de “otras cosas”? Peter Cook responderá a David Greene con su *Plug-In City*.

### 3. MIS QUERIDOS OBJETOS DE CONSUMO

Archigram dedicaría el número 3 de su revista al concepto de “*Expendability*”, que se podría traducir como lo “Prescindible”. Sin embargo, ya en el número anterior su gran amigo Cedric Price defendería la estética de “lo prescindible” en un texto titulado “Actividad y cambio”:

“Una estética de lo prescindible no requiere una flexibilidad en el artefacto sino que debe incluir el tiempo como un factor absoluto.

La obsolescencia programada es el orden dentro de tal disciplina —calzado, coches, revistas.

La validez de tal estética sólo se consigue si el remplazamiento es un factor en la globalidad del proceso de diseño.” (Price 1962: 4)

Cedric Price presentaría el tiempo como la componente fundamental de una nueva arquitectura, reclamando su obsolescencia programada<sup>4</sup>. En el mismo número de Archigram, se trataría el tema de “Crecimiento y Cambio”<sup>5</sup>, mostrando algunos proyectos como el *Metal Cabin Houses Project* (1961) de Peter Cook y David Greene, en el que unidades de vivienda “tipo coche”<sup>6</sup> se montaban o desmontaban sobre una estructura más permanente de hormigón armado. Es en esta relación de movimiento y conexión donde podemos empezar a ver, ya en 1961, ciertos rasgos característicos de la *Plug-In City* de Peter Cook. Si tanto Cedric Price como Peter Cook, y Archigram, identifican la imagen del cambio con la estética del consumo, ¿puede estar mostrando el dibujo de *Plug-In City* una ciudad de usar y tirar, es decir, con fecha de caducidad? El reto para Archigram no era otro que entender qué es la ciudad contemporánea. Pero antes de proyectarla hay que identificarla y describirla. El propósito de la exposición *Living City* será, precisamente, la descripción de la ciudad contem-

<sup>4</sup> El concepto de obsolescencia programada surgió en los años 20 en el ámbito de la publicidad comercial e industrial con objeto de incentivar el consumo. Fue una idea base de la “sociedad de consumo” afianzada en el ámbito estadounidense y británico en la 2ª posguerra mundial que se extendió por todas partes. Entra directamente en resonancia con los valores de la cultura “pop” y con los postulados de la “moda”.

<sup>5</sup> Un tema ampliamente tratado y debatido años atrás en el contexto de los CIAM, principalmente a partir del CIAM VIII en Hoddesdon en 1951.

<sup>6</sup> Inspiradas en el Dymaxion Car de Buckminster Fuller de 1934.

poránea. Siendo esto cierto y teniendo en cuenta que *Plug-In City* sería uno de sus primeros proyectos de ciudad, podemos llegar a entender que la exposición *Living City* no sea otra cosa que la prefiguración de *Plug-In City*.

De un simple vistazo al material expuesto parece cierto que, tal y como anunciaba Cook, en ningún caso se pretendía dar una solución. De hecho, aún habiendo alguna imagen arquitectónicamente reconocible como la cúpula geodésica de Fuller, grúas y dibujos de alguno de los proyectos de los miembros de Archigram, lo que destacaba por encima de todo era una colección de imágenes de escaparates urbanos, páginas de revistas, textos modernistas, cómics, catálogos, pósters de películas, etc. En definitiva, el material principal de la exposición estaba formado por productos de consumo generados por la nueva cultura de masas y promovidos por los nuevos medios de comunicación: las revistas, la televisión, el cine, la publicidad...

“La imagen de la ciudad bien puede ser la imagen de las propias personas.” (Cook 1963: 71)

Peter Cook, con estas palabras, nos sitúa directamente dentro de su ciudad, que no es la representada por sus arquitecturas sino la definida por el uso de sus habitantes. Esto nos recuerda la defensa de David Greene de la lluvia como generadora de situaciones, en el sentido que la arquitectura pierde importancia en el contexto de la fenomenología urbana. En otras palabras, esta ciudad no se manifestaba a través de lo macro, sino a través de los pequeños acontecimientos cotidianos imbuidos en la nueva cultura de masas y consumo. De hecho, casi toda la exposición estaba llena de objetos e imágenes procedentes de esta nueva cultura popular. Sin embargo, Archigram no estaría describiendo nada nuevo. Sólo tenían que mirar alrededor en sus casas y ver los paquetes de detergente, de cereales, bebidas; o encender la televisión; o los cómics de su infancia; el paisaje urbano no sería mucho más diferente: coches invadiendo las calles, vallas publicitarias, etc, etc. La cultura Pop ya llevaba años funcionando y sus miembros nacieron en ella. De hecho, Archigram vino a heredar esta nueva visión de la cultura en la que el artista se convertía en consumidor<sup>7</sup>.

Según Alloway, “la aceptación de los medios de comunicación en masa implica un giro en la noción de lo que sea la cultura” (Alloway 1959). El concepto de cultura dejaba de referirse exclusivamente a un conjunto de obras maestras y singulares, como la tradición de las bellas artes, y asumía un cariz más bien antropológico, como expresión de los modos de vida de una comunidad. Años atrás el *Independent Group* había cuestionado el concepto de cultura como estándar de excelencia a favor de la cultura entendida como categoría descriptiva. De hecho, la palabra “pop”, en el sentido utilizado por el *Independent Group*, no se refería tanto a un “arte pop” sino a un arte producido a partir de la cultura popular. Por otra parte, el término “cultura pop” se utilizaría para referirse a los productos de los medios de comunicación en masa; productos hechos para consumir, es decir, utilizar y luego desechar.

<sup>7</sup> Esta idea sería aforísticamente elevada por Robert Venturi y Denise Scott Brown en los 60 al principio de “En la Calle Principal casi todo está bien”.



Esta búsqueda de una poesía de la producción en masa, iniciada por Le Corbusier dos generaciones antes<sup>8</sup>, sería celebrada en 1956 por Alison y Peter Smithson en su texto “*Today We Collect Ads*” (Smithson y Smithson 1990 [1956]: 186). Sin embargo, lo mismo que otros miembros del Independent Group, los Smithsons pronto se alejarían de la fascinación por el imaginario de lo popular hacia una mayor austeridad, lo cual sería duramente criticado por su alumno Peter Cook.

#### 4. ALLES IS ARCHITEKTUR<sup>9</sup>

El número 5 de Archigram, otoño de 1964, publicaría la imagen mostrada en la figura nº3.

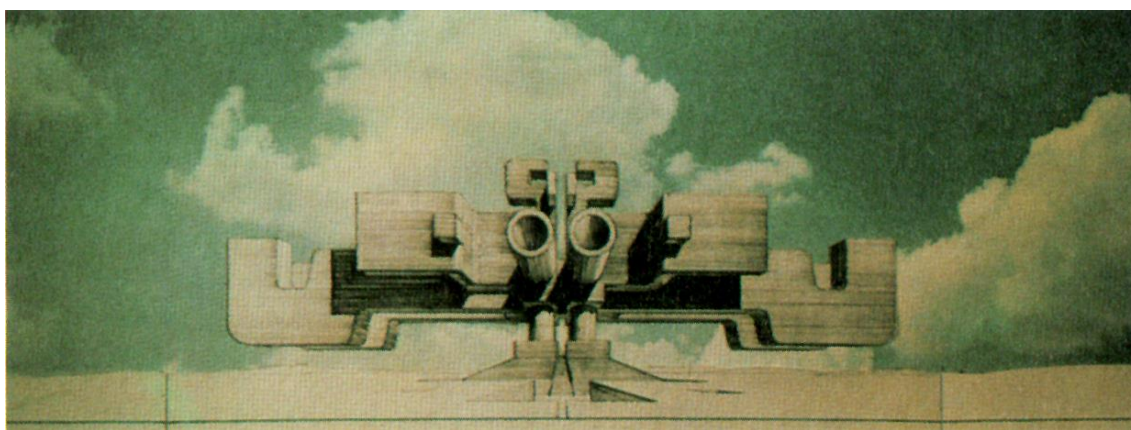


Fig.3. Hans Hollein, *Hängende Stadtstruktur*, 1963

Esta imagen de Hollein nos muestra una “Estructura de Ciudad Colgada”. Si no es por el título, resulta difícil comprender que lo que tenemos delante es una ciudad. De hecho, su marcada simetría, el punto de vista desde abajo, la falta de referencias para establecer una relación de tamaño, etc. hacen que esta imagen de ciudad se presente como un objeto monumental, casi una escultura.

Si vamos un poco más allá averiguaremos que en 1963, algunos meses antes de *Living City*, Hans Hollein había organizado junto a Walter Pichler la exposición *Architektur* en Viena (fig. 4). En ésta, ambos anuncian el fin de la megaestructura, en referencia a los megaproyectos de Friedman, Constant y los Metabolistas japoneses y en los que se producía la ecuación edificio = ciudad = arquitectura.

Por su parte, tanto Hans Hollein como Pichler harían lo mismo entre 1960 y 1963. Éstos resolverían la misma ecuación aunque para ello lo único que transformaban era el título, sustituyendo la palabra edificio por ciudad. Las imágenes mostrarían siempre objetos monumentales aislados en un paisaje arreferencial.

<sup>8</sup> Y por muchos otros: desde el más conocido ejemplo dadaísta de Marcel Duchamp hasta el caso de Picasso y su Sillín y manillar de bicicleta como cabeza de toro.

<sup>9</sup> Esta afirmación sería ya realizada por William Morris en el S.XIX y por Walter Gropius en los años 20.

La crítica a la retícula neutra y omnipresente mostrada en la megaestructura de Friedman y Constant, como bien explica Rouillard<sup>10</sup>, se hizo ya patente en el manifiesto de Hollein *Zurück zur Architektur*. “Regreso a la Arquitectura” tiene implícita la asunción de su pérdida previa. Pero lo que se había perdido antes con Friedman y Constant era más bien su forma. Con este manifiesto, Hollein reclamaría una vuelta al acercamiento a la forma de la arquitectura. De hecho, todas sus imágenes serían manifiestos que reclamaban una nueva forma de la arquitectura. En ningún caso Hollein acompañaba estas imágenes de explicaciones proyectuales sobre el contenido. Era una formulación permanente de la pregunta: ¿qué es la arquitectura?.

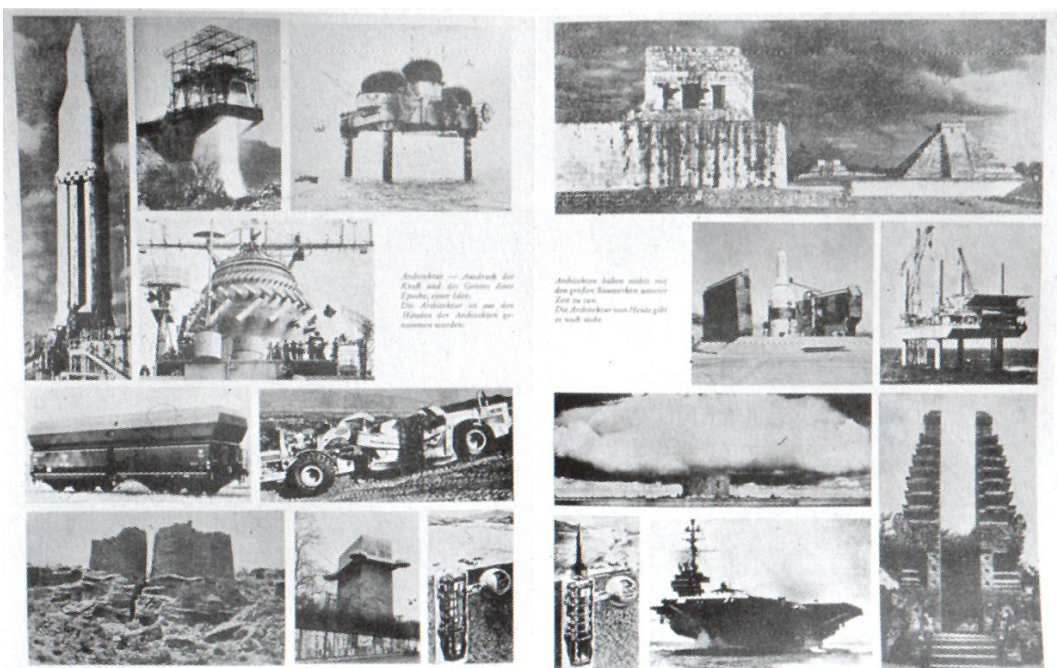


Fig.4. Hans Hollein y Walter Pichler, exposición Architektur, 1963

Pues bien, en 1963 Hollein y Pichler mostrarían lo que era *Architektur*. El material de la exposición mostraba imágenes de portaviones, plataformas petrolíferas, instalaciones de la NASA, construcciones prehistóricas mayas... Lo que resulta aquí relevante es ver cómo Archigram meses después utilizarían el mismo material para su *Living City*, aunque le añadieron a *Superman*, la *Barbie* y el *Ketchup*. Este fue su principal rasgo diferenciador.

Pero fue en 1958 cuando Hollein en su Proyecto para un Rascacielos de Chicago realizaría el primer manifiesto (fig. 5) al respecto. En él desmitificaría completamente la excelencia de la forma mediante la sustitución de la imagen de un rascacielos por el dibujo de un pene. Sin embargo, al ser un dibujo, nos queda la duda de si es un pene o un edificio con forma de pene. Hasta la fecha, los edificios proyectados por los miembros de Archigram eran edificios que parecían otra cosa: intestinos, movimiento continuo...

<sup>10</sup> Dominique Rouillard, *Superarchitecture: le futur de l'architecture, 1950-1970* (Paris: Editions de la Villette, 2004): 178-180.



could be flat. True flat lighting is just as bad in color photography as it is in black-and-white. You must model your material—in my case, the baby's face and figure—with a good, solid light. You have to fill in the shadows more strongly. It is characteristic color film to "go bad" in the shadows; they are too deep.

Since color film is slow, you need a long light. You will not be able to use enough shutter speed, or have enough depth of field. So, I don't advise you to try to use a camera for color shots of babies. Use flash, and not just one flash, but a camera. You must have extension cords and shoot several hundred feet or four feet, to get a good lighting effect.

Sunlight is strong. The stronger the light, the deeper the shadow. So you have to fill in those shadows with a white bounce-board (any large piece of cardboard painted white), or even with newspaper or big white bath towel. Try some with the sun at a 45-degree angle, and the shadowed face softly lit by means of bounce-board or its equivalent. You will have fewer squinty faces this way.

Exposure outdoors is simple. Use an exposure meter, of course. A meter is a great help at all times, but is essential in color. Your exposure must be exactly right, or your picture will be off. Go up close to the baby or child you are photographing, and find the most brightly lighted light-colored area. It may be a patch of light-colored hair, it may be the forehead or chest. Expose for that.

If the shadows have been properly filled in, they will come out well. If you have unwisely included a shadow in your picture, there is a great brightness range—some very dark and some very light areas—you can not get an exposure which will take care of all the areas. Your picture will be better if you expose for the lightest areas, because, if these are overexposed, the dark areas wash out.

Faces look ghastly. If some of the darker areas are underexposed, they will be much less noticeable.

Flouting the advice of manufacturers is a good thing. Just as all photographers, both amateur and professional, must remember that the color film they use is not perfect, they must remember that the color film they use is not perfect. Their advice is based on theory that photographers should follow, even though the facts as they occur in the world are different.

The manufacturers of color film will tell you that a color photograph is intended to reflect some of the color in the surrounding objects. If you put a baby on a green blanket, he may look green.

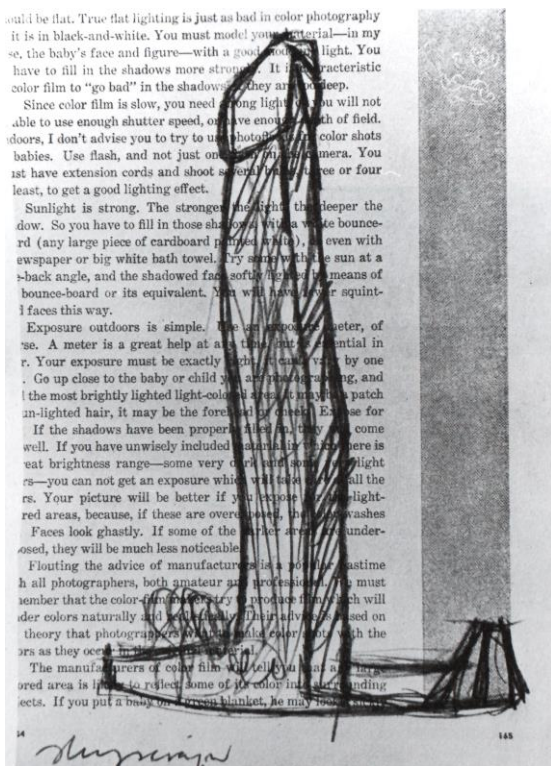


Fig.5. Hans Hollein, *Projekt für einen Wolkenkratzer für Chicago* (Proyecto para un Rascacielos para Chicago), 1958

Sin embargo, de nuevo en 1963, Hollein resolverá esta duda. La imagen del Castillo de Schattenberg nos está mostrando directamente una parrilla frontal de un Rolls Royce (fig. 6), fuera de escala e introducida en un paisaje. La inserción monumental de este objeto de consumo en este entorno, hace que la arquitectura ya no se parezca o se inspire en otra cosa sino que sea, directamente, esa otra cosa.



Fig.6. Hans Hollein, *Schattenberg Castle* (Castillo Schattenberg), 1963

Así pues, en 1963 y en paralelo a *Living City*, Hans Hollein reclama una nueva forma arquitectónica. La arquitectura dejaba de parecerse para convertirse, por fin, en un objeto de consumo.

## 5. ZOOM! LA REALIDAD SUPERA LA FICCIÓN

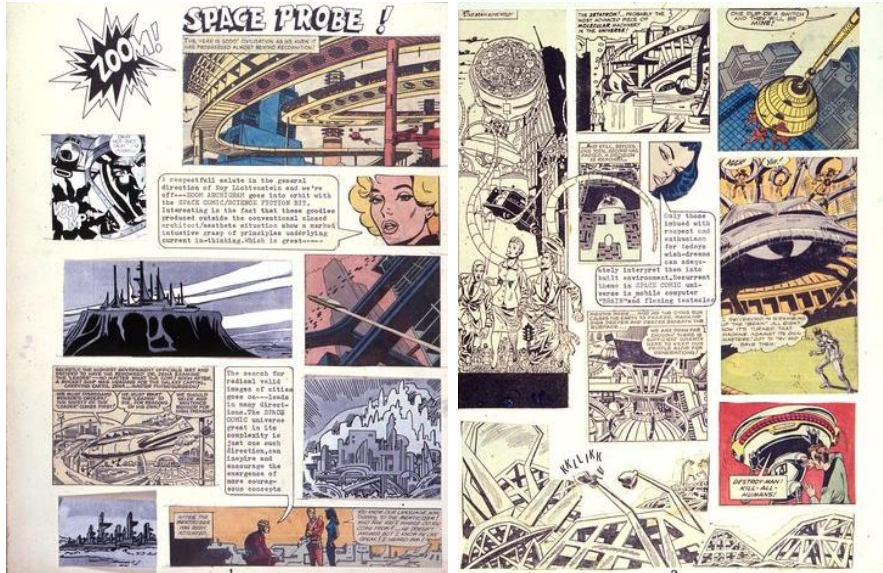


Fig.7. Archigram n°4, pp. 1-4, 1964

Las primeras páginas de Archigram 4, donde aparece por primera vez la *Plug-In City*, utilizan el formato cómic para comunicar su nueva arquitectura (fig. 7). Al transformar la comunicación de la arquitectura en una banda animada está introduciendo el movimiento en la acción que Archigram llevaba años defendiendo como imagen de la modernidad. Y, por otro lado, este formato le permitía ilustrar su arquitectura como una secuencia de situaciones en las que, por fin, la arquitectura estaba en un segundo plano como “un telón de fondo”. En otras palabras, el formato cómic les estaba permitiendo representar la arquitectura como un entorno en el que la vida se celebraba “a todo color” y en primer plano. Ésta es, recordemos, la idiosincrasia de la Ciudad Viva de Archigram.

Para Archigram, tanto la búsqueda de alternativas como el entusiasmo por este nuevo imaginario son necesarios para poder figurar una nueva realidad arquitectónica. Para sus miembros, el mundo del cómic, el de la arquitectura y el de la realidad están interrelacionados. Unos se nutren y se han nutrido de los otros, por lo que su Ciudad Viva debe retomar esta actitud. Sin embargo, Archigram no está solo en su fascinación por este nuevo mundo de ficción posibilitado por la última tecnología espacial. De hecho, la revista *Architectural Design* editada por Theo Crosby, el mismo organizador de *Living City* y *This is Tomorrow*, estaría difundiendo imágenes de tecnologías radicales. Y Reyner Banham, por su parte, afirmaría en 1958 que la ciencia ficción era “uno de los grandes extendedores mentales, aceleradores de especialización de nuestros días... Es parte de la educación esencial de la imaginación de cada tecnólogo.” (Banham 1958: 559)

Por su parte, Archigram, en las mismas páginas de *Plug-In City*, nos muestra una arquitectura proyectada fantástica y reminiscente del mundo de la ciencia ficción. Es la de Taut, por ejemplo, o la de Carl Krayl, Hans Hollein o Theodor Grosse.

Cedric Price había terminado en 1961 su famosa pajarera. Éste y otros de sus primeros proyectos eran, entonces, la referencia construida para Archigram más cercana al imaginario espacial, futurista o fantástico. Este imaginario era válido, era una salida “real”. Price había comenzado ya esa vía antes que Archigram. Pero esta fascinación por el imaginario de ficción o fantástico no es producto exclusivo de la inventiva intelectual. Una suerte de éxtasis colectivo por un futuro posibilitado por la tecnología e impulsado por la carrera espacial está en el aire en esos momentos. En 1961 hitos como la televisión, el primer ordenador y el primer vuelo espacial tripulado ya han sucedido. Esa es la “realidad” de la que Archigram habla. Sólo hace falta describirla con precisión, comunicarla y utilizarla como una imagen válida. Si el futuro es el espacio, la arquitectura futura es la arquitectura del espacio. Y he aquí el salto cualitativo. Como hace Hans Hollein, ya no es una arquitectura inspirada en la espacial sino que es la propia arquitectura espacial, manufacturada, producida en serie y de usar y tirar. La *Plug-In City* está ya lista para despegar.

## 6. LA GRÚA COMO IMAGEN DE LO INDETERMINADO

La grúa será uno de los primeros elementos móviles que Archigram tomaría de la “realidad” para insertarla directamente como forma reconocible en proyectos iniciales como el *Nottingham Shopping Viaduct* o el *COME-GO*. Y, acompañando a la grúa y movidas por ésta, las cápsulas habitables reminiscentes del *Dymaxion Car* de Fuller<sup>11</sup> cuya imagen aparece, curiosamente, en las mismas páginas que el proyecto para Nottingham y bajo el concepto de “prescindible”. Para Archigram la grúa se convertiría en el elemento que permitía hacer viable el concepto de usar y tirar: acoplaba y desacoplaba, conectaba y desconectaba. Y, además, la grúa iría siempre sobre un raíl que permitiría su desplazamiento lineal o, en otras palabras, su movimiento físico.

“Una parte principal del propósito de Plug-In ya existía. Con la grúa-guía corriendo a lo largo del viaducto y el sistema túnel de servicios, es cuestión de un pequeño paso hacia la incorporación de los elementos de vivienda.”<sup>12</sup>

Para entender ese posicionamiento, puede ser útil recordar el contexto “real” en el que *Plug-In City* sucedía. Los años 60 son los años de la gran reconstrucción económica de Europa y del boom de la edificación. La imagen del Londres de Peter Cook era la de una ciudad que levantaba sus nuevas torres de oficinas en la “City” así como construía miles de viviendas a marchas forzadas. Y, evidentemente, todo ello accionado por la presencia de las grúas. Sin embargo, en el ámbito intelectual y en paralelo, ya se venía produciendo muy cerca de Archigram un fenómeno similar. En efecto, Cedric Price había comenzado ya en 1960 su proyecto para el *Fun Palace* (Palacio de la Diversión). La relación con los Archigram y en especial con Peter Cook era muy intensa. Cedric Price pronto se constituiría como todo un

<sup>11</sup> En la sección de Nottingham vemos algunas cúpulas geodésicas sueltas. La influencia de Fuller es más que evidente: cúpulas, la vivienda cabina-coche, lo citan, etc. Además, será por un tiempo el profesor de David Greene en Nottingham. Por otra parte, Fuller en los años 20 ya había incluido imágenes de grúas levantando y transportando sus diseños.

<sup>12</sup> Cook acerca del Shopping District Nottingham 1962. En: Archigram nº4, 18.



ejemplo al que mirar y del cual aprender. De hecho Price contribuiría en todos los números de Archigram salvo el primero de 1961, año que finaliza su pajarera y empieza a ser conocido. En 1962, dos años después de haber comenzado a trabajar en el Fun Palace, un texto de Price aparecería en el número 2 de Archigram. “Actividad y Cambio” es su proclama.

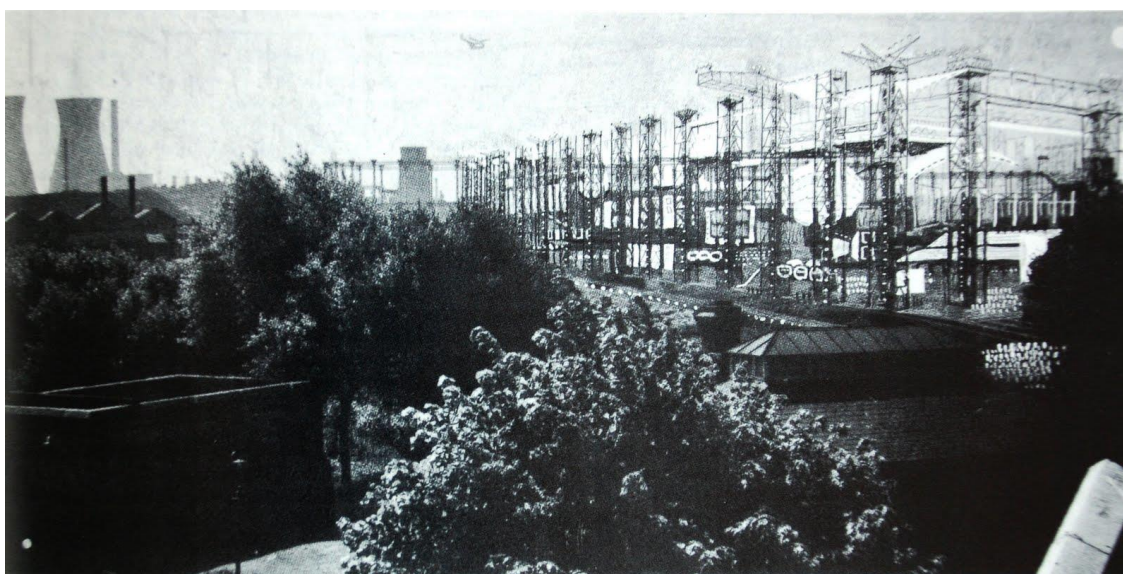


Fig. 8. Cedric Price, *Fun Palace*, 1960-1961

En el fotomontaje “a lo Smithsons” realizado por Cedric Price y mostrado en la figura nº8, podemos ver las grúas en lo alto del Palacio de la Diversión. El Palacio de la Diversión pronto se convertiría en ese manifiesto arquitectónico de por la “Actividad y el Cambio”.

Por su parte, Joan Littlewood, la mujer que encargaría a Price el proyecto del *Fun Palace*, se refería con estas palabras al hecho de que la estructura del Palacio de la Diversión, en sí misma, es “como una grúa” que dotaba de flexibilidad a todos los espacios del edificio.

La grúa, así pues, había llegado para sustituir a la retícula neutra de las megaestructuras como figuración de lo indeterminado.

## 7. EL PALACIO DE JOAN LITTLEWOOD

“Joan estaba abandonando el Theatre Workshop porque estaba harta de estar siendo cortejados (sus actores) por los teatros del West End... Así que marchó a África via Argelia. Dijo ‘que le jodan al teatro’. Y ese fue el momento cuando la conocí. Estaba a punto de marchar... Habló sobre lo que pensaba, no ‘teatro’, no utilizaría la palabra ‘teatro’, sino cómo le gustaría dar a la gente la oportunidad de activar sus propias vidas, en el aprendizaje y el apetito de cómo comportarse. Y habiendo aprendido que eres en realidad un persona brillante, volverías hacia tu viejo hombre o mujer y decidirías que la cosa no estaba tan mal después de todo. Así que se trataba de una

plataforma de lanzamiento para encontrarte a ti mismo. Su postura hacia mí era, ‘Voy a hacer esto en cualquier caso, yo, Joan. Tú ya me dices si la arquitectura puede ayudar’.” (Mathews 2007: 66)

La primera vez que la palabra “diversión” (*fun*, en inglés) aparece en el vocabulario arquitectónico es en septiembre de 1962 de la mano de Cedric Price y su “palacio”, en sustitución del término “teatro”, repudiado por Joan Littlewood. La palabra “diversión” surgiría de una de las muchas conversaciones entre arquitecto y cliente en la búsqueda de lo nuevo. Pero esta novedad residía sólo en la posibilidad de construir físicamente algo, en este caso un “Palacio de la Diversión”. De hecho, muchas de las características del programa del futuro “Palacio” habían sido definidas muchos años antes por el teatro experimental del *Theatre Workshop* de Joan Littlewood.

“...un lugar destinado a estar abierto las veinticuatro horas del día para toda clase de recreo y fruición, un lugar permisivo que pueda ser usado por unos como ‘una universidad de la calle’ y por otros como unos Vauxhall Gardens nocturnos donde uno pueda encontrarse a su Nell Gwynne.” (Architects’ Journal 1964: 253)

Esta descripción de Littlewood del futuro “Palacio de la Diversión” nada sorprende ya que gran parte de la experiencia teatral de su *Theatre Workshop* se basaba en la improvisación, la participación del público y cosas por el estilo.<sup>13</sup>

“Este complejo, que hace posible una educación y un entrenamiento basados en la participación, sólo puede funcionar –y por tanto durante un tiempo finito- si no sólo es accesible a aquellos que viven y trabajan en la inmediata vecindad, sino también, gracias a las comunicaciones con que enlaza, accesible como una atracción regional y nacional.

(...) La sensación de confinamiento en el local se reduce por la deliberada extensión de los límites visibles. Las actividades proyectadas para el local deben ser experimentables, y el lugar en sí mismo prescindible y variable. Por un lado, la organización del espacio y los objetos que lo ocupen deben desafiar la habilidad mental y física de los participantes y, por el otro, permitir una fluidez espacial y temporal que facilite un placer pasivo y activo.” (New Scientist 1964: 433)

Si bien las palabras de Littlewood eran más generales, casi una declaración de intenciones, las de Price son mucho más específicas y describen las cualidades espaciales y funcionales del futuro “Palacio”. Introduce conceptos como el de fluidez espacial y temporal, su carácter transitorio, etc.

“Hemos entrado en una época de ocio y libertad desde la guerra con el equipamiento para disfrutarla. Mucha de la educación todavía practicada en las escuelas y universidades está obsoleta y la mayoría ha de encontrar su propia manera de sobrevivir a los placeres de la vivienda planetaria.

<sup>13</sup> Esta filosofía de teatro tiene, a su vez, raíces decimonónicas en el teatro popular tradicional inglés.

Una de las primeras necesidades es la de zonas en cada ciudad en donde podamos aprender a trabajar y jugar, se necesita Espacio y buenos sitios al lado de ríos y el agua, donde el fondo de movimiento y el espacio puedan ser disfrutados. Debería permitirse muchas formas de actividad, las cuales no deberían ser impuestas.” (Mathews 2007: 92)

Price y Littlewood utilizarían los términos “aprendizaje” y “ocio” más o menos de manera intercambiable pues entendían el “Palacio de la Diversión” como un uso constructivo del tiempo libre. Para ellos, el aprendizaje sólo era posible a través de una actitud lúdica. El “Palacio de la Diversión” fue una clara referencia para Archigram. De hecho, fueron ellos los que insistieron en que Cedric Price era el ejemplo más cercano que estaba haciendo “real” el nuevo imaginario de su ciudad, la “Ciudad Viva”, en el mismo número donde se publica la *Plug-In City* por vez primera. A su vez, este nuevo imaginario era tomado directamente de la realidad, pero de una realidad extremadamente lúdica que Archigram y sus coetáneos estaban viviendo.

## 8. EL PALACIO PLUG-IN

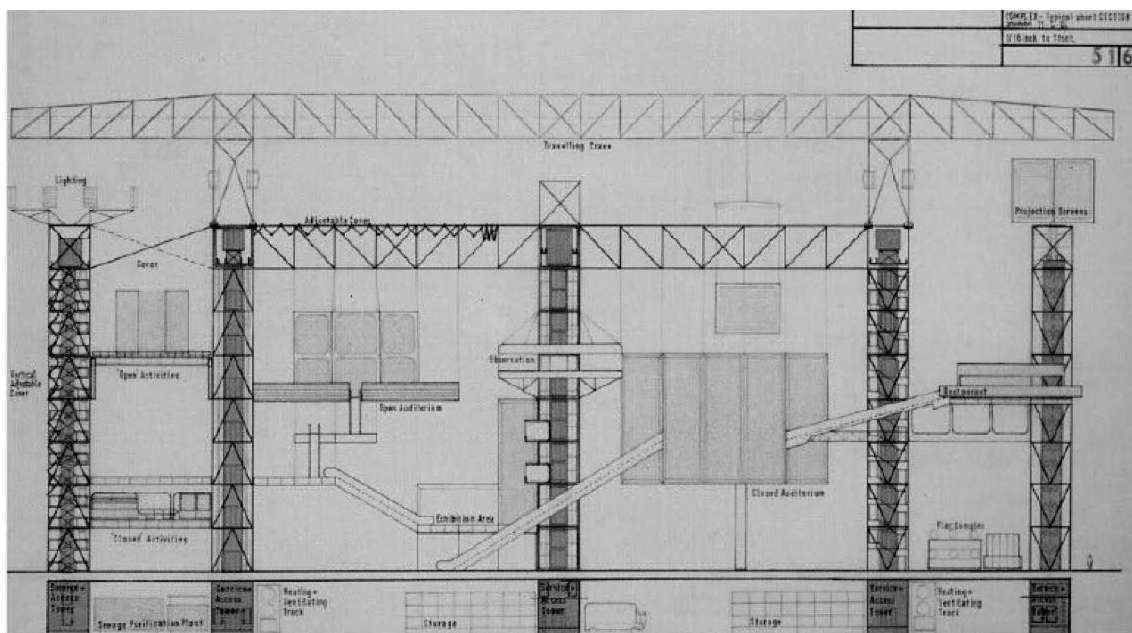


Fig.9. Cedric Price, plano de ejecución para el *Fun Palace*, sección longitudinal, 1961

“Realmente es un kit de distintos elementos (...). Siete noches a la semana parecerá algo desde fuera como algo nunca visto en la tierra: el kit de torres de servicio, pórticos de elevación y componentes del edificio existen únicamente para producir el tipo de entornos interiores que son necesarios y adaptados a lo que está pasando.” (Banham 1964)

Reyner Banham, aquí, no está refiriéndose a la *Plug-In City* de Cook sino al *Fun Palace* de



Price. Aunque una de las grandes diferencias entre ambos era que el primero estaba proyectado para ser montado y desmontado en semanas y el segundo en años, las coincidencias entre ambos proyectos son evidentes. Tal y como Banham apunta, el *Fun Palace* es un conjunto de distintos elementos móviles que, al compartir un mismo espacio físico, generan cierta imagen de conjunto, aunque ésta sea indeterminada.

Por su parte Price defiende que la propia indeterminación del programa dado por Littlewood le lleva a la misma indeterminación en su forma. Esto le hace denominar su “Palacio de la Diversión” como el “anti-edificio”. Esta idea se figuraría en la imagen de un esqueleto de acero, a modo de andamio, al cual se iban conectando todos los componentes “plug-in”: muros prefabricados, plataformas, suelos, escaleras, techos, etc. Y todo ello accionado, como ya hemos visto, por varias grúas móviles que se colocaban en una guía superior sobre la estructura (fig. 9).

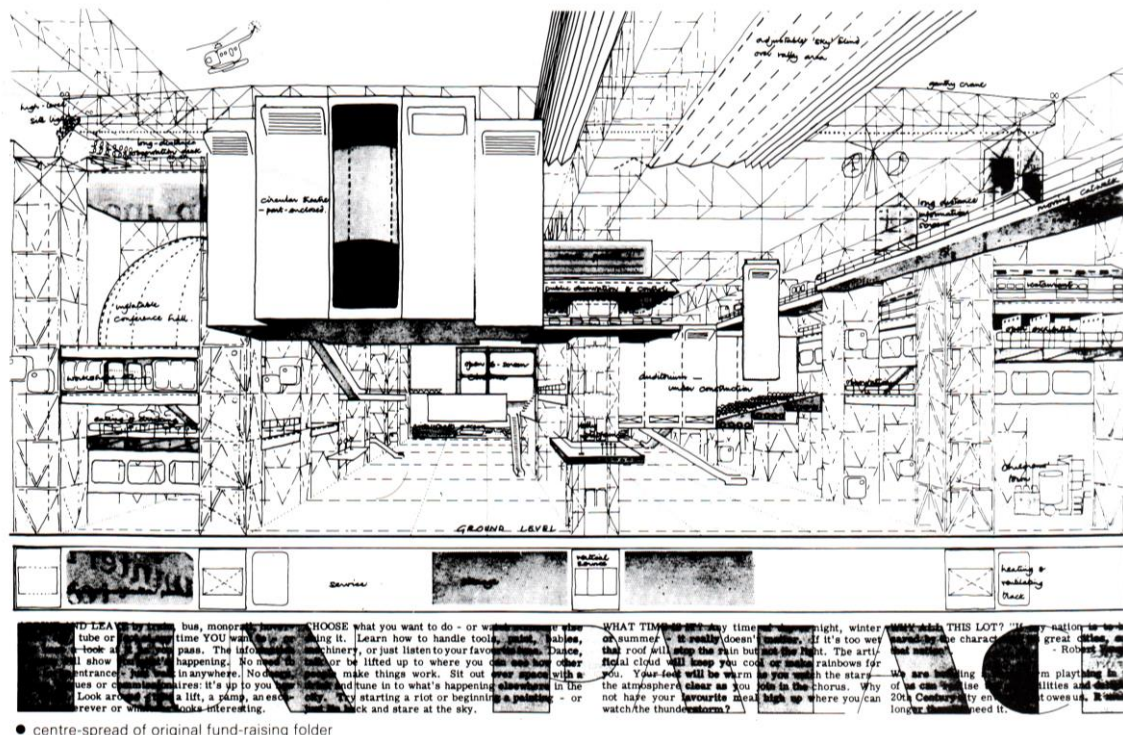


Fig.10. Cedric Price, perspectiva interior del Fun Palace, 1961-63

Por otra parte, es en la imagen<sup>14</sup> de la figura nº10 donde, precisamente, encontramos de nuevo una relación con la *Plug-In City*. Si bien, el *Fun Palace* construye su imagen mediante la conexión de distintos elementos móviles constituyéndose como el anti-edificio, por el mismo razonamiento podríamos definir la *Plug-In City* como la anti-ciudad, en el sentido que su imagen es la de un conjunto de elementos móviles conectados y esparcidos a escala

<sup>14</sup> Publicada en *Architectural Design*, noviembre 1964, 533.

de territorio. En otras palabras, es como si Price deconstruyera las partes de un edificio para volverlas a ensamblar generando una nueva imagen de conjunto. Cook hace lo mismo pero con una ciudad. Sin embargo, como ya hemos comentado anteriormente, al volver a ensamblar las partes, tanto Price como Cook construyen la imagen exterior a partir de lo que antes quedaba dentro: la acción y el movimiento, que ahora se figurarán de distintas maneras.

Si lo de dentro pasa a estar fuera,<sup>15</sup> figurando la idea de movimiento y acción, ¿qué queda dentro y cómo se figura?

## 9. ¿UNA NUEVA REALIDAD EXAGERADA?

“Mi dibujo axonométrico se asume habitualmente como una imagen definitiva, por razones obviamente clásicas. Es ‘heroico’, aparentemente una alternativa a la forma de la ciudad conocida, conteniendo elementos y jerarquías ‘futuristas’ pero reconocibles. Escarpado pero direccional. Mecanicista pero escalable, estaba basado en una planta dibujada, la cual colocaba una retícula estructural sobre un cuadrado girado 45 grados con respecto al recorrido del monorraíl que iba a conectar ciudades existentes. Al lado corría una vía para aerodeslizadores (lo último en edificios móviles), siendo la idea que alguna de las funciones principales de la distintas partes enlazadas pudieran viajar entre ellas. Se hizo hincapié en las operaciones físicas esenciales: las grúas-vía y los globos de mal tiempo, y los castilletes de los ascensores están exagerados a propósito. Pero por encima de todo estaba la deliberada variedad en los rasgos principales de cada edificio: cualquier otra cosa más que acabase siendo, la ciudad no iba a ser un trozo muerto de matemáticas construidas.” (Cook 2005: 77)

En definitiva, la axonométrica de *Plug-In City* nos está mostrando la imagen de una Ciudad Viva (*Living City*) en donde la vida se significa por el continuo movimiento, siendo éste la principal condición metropolitana y de contemporaneidad. El movimiento, entendido en sus distintas acepciones: crecimiento, cambio, transitoriedad... son las cualidades que este dibujo nos está transmitiendo.

Las infraestructuras –teniendo el monorraíl como estandarte– significan movimiento físico. Las grúas-vía significan cambio y crecimiento. La sustitución de arquitecturas reconocibles por objetos industriales producidos en masa, como las cápsulas-vivienda o los silos, redundan en la idea de transitoriedad. La ciudad construida a partir de objetos de consumo se convierte en una ciudad consumible, es decir, de usar y tirar, con fecha de caducidad.

De esta manera, aunque “se asume habitualmente como una imagen definitiva”, lo que este dibujo nos está mostrando es un momento concreto, una instantánea de la vida de una ciudad contemporánea o, en palabras de Cook, el “latido de una Ciudad Viva en un momento dado”. Ese latido es la lluvia en Oxford Street de David Green y que posibilita la vida en la ciudad, por lo que ha de ser dibujada. Y la vida es, así, lo más importante que el dibujo de

<sup>15</sup> Esta es la filosofía detrás del “*Bowellism*” acuñado por Banham en referencia a los primeros trabajos de los miembros de Archigram.

*Plug-In City* intenta construir. De hecho, la sustitución de objetos típicamente arquitectónicos por objetos de consumo hace que “la arquitectura no sea lo importante”, sino que se configure como un “telón de fondo tras lo que está sucediendo.”

“Hay algunos arquitectos que son proporcionadores de forma, Kahn, Corbu, quienes crean un sistema de forma en el edificio. Nosotros no hicimos eso. Lo que hicimos fue visualizar el estilo de vida que parecía estar desarrollándose y mostrar una arquitectura que no solamente lo acompañase sino que lo hiciera posible.”<sup>16</sup>

Así pues, lo que sucede es lo relevante, por lo que la arquitectura de *Plug-In City* sólo ha de permitirlo. *Plug-In City* ha de permitir la vida, por lo que su arquitectura no es un fin sino “un medio”, “un servicio”, un “espacio móvil”, un “juguete gigante”, exactamente como el *Fun Palace* de Price. La axonométrica de *Plug-In City* nos está mostrando la imagen de un mecanismo de la vida. Y, la vida, son las personas.

El rechazo de la forma y la coherencia a favor de la aparición de objetos extraños agregados en una misma escena sin orden aparente, relega la “Arquitectura” a un orden de importancia menor, ayudándola en su camino a la desaparición, favoreciendo el entendimiento de la ciudad principalmente como un entorno de situaciones. Y estas situaciones son las generadas por el hombre en su interacción con la ciudad a una escala micro, aunque ésta sea macro y se extienda por Europa. Por esta razón, para poder construir la ciudad como esa máquina de situaciones, primero hay que conocer al hombre que la habita. La diversión es el medio “real” a través del cual el hombre contemporáneo interactúa con la ciudad. Ésta es, de hecho, la ciudad que Peter Cook ha vivido desde su infancia. Es su natal Southend-On the Sea llena de instalaciones de ocio así como su Londres “pop” inundado de minifaldas, nuevas sustancias, colores, los Beatles... *Plug-In City* es la imagen de una ciudad ya existente, real, una ciudad lúdica construida de micro acontecimientos –situaciones-, los cuales serán descritos en detalle en *Living City*.

*Plug-In City*, de este modo, aparece de la “descripción de un problema real” así como de una propuesta “real” a su solución. El hombre en continuo movimiento, impredecible y ocioso es igual de “real” que la tecnología espacial o la sociedad de consumo, que alimentan a *Plug-In City* de referencias que, a su vez, proporcionan metáforas visuales que consagran apariencias imperfectas, inacabadas y llenas de intención. Esta es la realidad tal cual viene dada. Tal vez, ésta haya de ser exagerada ligeramente para hacerla evidente.

La realidad es imperfecta e inacabada, como nos está mostrando el dibujo de la *Plug-In City*. Es el hombre el que termina “jugando” con ella. Pero también es el hombre, y no el arquitecto, el que la acaba configurando según su subjetividad.

El dibujo de *Plug-In City* resuelve con todo lujo de detalles, como el *Fun Palace* de Price<sup>17</sup>,

<sup>16</sup> Entrevista de Tim Abrahams a Michael Webb.

<sup>17</sup> Este aspecto sería reiterado por Peter Cook, “Archigram”, conferencia en el Congreso Nueva Babilonia. Las razones de que sólo los británicos parecieran dispuestos a detallar son diversas y a menudo personales, pero parecen un tanto relacionadas con cierta tendencia nacional a refugiarse en lo pragmático, huyendo de la ideología. Aun así, debe reconocerse que el *Fun Palace*, por ejemplo, tenía que desarrollarse hasta



el mecanismo generador de acción que Constant sólo sugeriría y el entorno flexible que Friedman nunca definiría. Está resolviendo problemas planteados 5 años antes pero nunca resueltos. *Plug-In City* es, así pues, una ciudad indeterminada con la imagen de un objeto inacabado y con vocación de mecanismo de “producción en masa” de situaciones.

De esta manera, el dibujo de *Plug-In City*, al no mostrarnos la totalidad de un objeto arquitectónico acabado, nos obliga a reflexionar sobre lo que tenemos delante, a hacer el mismo ejercicio crítico que ellos están haciendo y de manera consciente.

*Plug-In City* es el dibujo de una pregunta. Lo mismo que Hollein haría antes, Cook se está preguntando qué es la arquitectura y cuál es la imagen de su ciudad contemporánea.

“Archigram va sobre las posibilidades de la arquitectura —el ‘ambos/y’ en vez de el ‘uno u otro’— no sólo en lo que se refiere a la especulación en el lenguaje arquitectónico y la forma, sino también en términos de ampliar el lugar de interés conceptual que el proyecto de arquitectura podría ocupar y el tipo de dibujos (propaganda) que podrían ser una herramienta de especulación.” (Greene 1998: Prólogo)

Así, el dibujo de *Plug-In City* es un manifiesto<sup>18</sup> de la ciudad del presente basada, precisamente, en la ciudad del presente. Peter Cook recordaría, irónicamente, que su axonométrica mostraba “aparentemente una alternativa a la forma de la ciudad conocida”. Pero no era una alternativa, sino que era la propia ciudad conocida aunque todavía no revelada. Como Cook afirmaría dos años después: “la arquitectura es sólo una solución cultural al problema de la cobertura espacial.”<sup>19</sup>

Así pues, parece claro que tanto el *Fun Palace* de Price como la *Plug-In City* de Cook son dos ensamblajes de objetos que, tomados “tal cual” son producidos, describen o exageran la realidad del momento presente. Sin embargo, desde una visión contemporánea, parece todavía no estar claro si lo que muestran es lo que son en realidad o sólo lo que quieren decir. ¿Son Arquitectura o representación de Arquitectura? ¿Son una pregunta o una respuesta? Algunos verán el pene de Hans Hollein; otros un edificio con forma de pene diseñado por Hollein. Más de medio siglo después y con temas actualizados —sobre todo, aquellos que aluden al pensamiento posthumano— parece que volvemos a estar en medio de una nueva oleada de proyectos de vanguardia que defienden una nueva ética del “presente radical”, pero que se sitúan en una suerte de continuidad formal con esta estética de lo indeterminado o del objeto inacabado. Artefactos, ensamblajes, prótesis, dispositivos... todos ellos plantean una alternativa a la arquitectura ya conocida de muros, puertas y otros elementos (la cual omiten abiertamente) a través de la reapropiación de objetos provenientes de otros

---

el nivel de cálculos estructurales minuciosos y la satisfacción de las normas sobre incendios, mientras que Archigram, en cambio, parecía estar motivado por el puro placer maniaco puesto en la proliferación de dibujos. Desde luego, ni Price ni los diversos talentos del grupo Archigram habían surgido de un vacío arquitectónico y desprovisto de raíces.

<sup>18</sup> Archigram tendría un *modus operandi* típicamente vanguardista, ejecutado a través de pequeñas revistas, exposiciones demostrativas y polémica; Archigram sabía todo sobre Dada, los expresionistas y los futuristas.

<sup>19</sup> Archigram en el congreso IDEA en 1966.

mundos como el industrial, el agrícola... y de una súper dependencia de la tecnología. Sin embargo, ¿sigue el futuro de la Arquitectura estando fuera? ¿Es pertinente seguir hablando de un “afuera”? ¿Realmente “Todo es Arquitectura”? ¿Son estos objetos fines o medios? ¿Seguimos exagerando y describiendo la Realidad o hemos pasado a construirla? ¿Son la exageración y la restitución de la Realidad sistemas legitimados de proyectación arquitectónica? ¿Hasta qué punto la arquitectura puede convertirse simplemente en un objeto crítico que reflexiona sobre sí misma? ¿Estamos realmente ante una nueva estética para una nueva ética? ¿O estamos ante una nueva ética para una misma estética?

Un análisis crítico del momento presente, y en el que se contextualizan todas las preguntas anteriores, está fuera del alcance de este texto. No obstante, sí que parece oportuno, al menos, volver a mirar atrás para entender por qué la discusión sigue, sin duda alguna, abierta.

## 10. REFERENCIAS

- ALLOWAY, Lawrence. “The Long Front of Culture”. En: Cambridge Opinion. 1959, nº17.
- Archigram. Archigram Group. 1962, nº2.
- Archigram. Archigram Group. 1963, nº3.
- Archigram. Archigram Group. 1964, nº4.
- Architects’ Journal. 1964, 29 de julio.
- BANHAM, Reyner. “Apropos the Smithsons”. *New Statesman*. 1964, 7 agosto.
- BANHAM, Reyner. “Space, Fiction and Architecture,” *Architects’ Journal*. 1958, nº 127.
- COOK, Peter. “Introduction”. En: *Living Arts*. 1963, nº 2.
- COOK, Peter. “Living City”. En: *Catálogo de la exposición Living City, (Institute of Contemporary Arts, Londres, 19 jun – 2 ago 1963)*.
- COOK, Peter. “Plug-In City”. En: SCHAIK, Martin (ed). *Exit Utopia: architectural provocations, 1956-76*. Munich; Londres; Nueva York: Prestel, 2005.
- GREENE, David. “Concerning Archigram”. En: CROMPTON, Dennis (ed). *Concerning Archigram*. Londres: Archigram Archives, 2002.
- Living Arts*. 1963, nº 2.
- MATHEWS, Stanley. *From Agit Prop to Free Space: The Architecture of Cedric Price*. Londres: Black Dog Architecture, 2007.
- New Scientist*. 1964, 14 mayo.
- PRICE, Cedric. “Activity and Change”. En: *Archigram*. Archigram Group. 1962, nº2.
- SADLER, Simon. “New Babylon vs Plug-In City”. En: SCHAIK, Martin (ed). *Exit Utopia: architectural provocations, 1956-76*. Munich; Londres; Nueva York: Prestel, 2005.
- SMITHSON, Alison y SMITHSON, Peter. “But Today We Collect Ads”. En: *Ark*. 1956, nº 18.

## 11. BIO

**Iván Capdevila Castellanos.** Doctor Arquitecto por la Universidad de Alicante y Master en Arquitectura por la Bartlett School en Londres (U.C.L.). Combina su actividad docente e investigadora como profesor de Proyectos Arquitectónicos en la UA con su actividad en PLAYstudio ([www.playstudio.es](http://www.playstudio.es)) la cual ha sido premiada en numerosos concursos internacionales, destacando cuatro primeros premios en el concurso European en los años 2003, 2005, 2015 y 2017. Dirige desde 2010 el proyecto More Than Green, la enciclopedia multimedia de la sostenibilidad social, cultural, medioambiental y económica en el medio ambiente urbano ([www.morethangreen.es](http://www.morethangreen.es)). Como resultado de esta actividad ha publicado diversos artículos de investigación y presentado ponencias en numerosas conferencias y congresos internacionales.

**Iván Capdevila Castellanos.** PhD in Architecture by the University of Alicante and M.Arch by the Bartlett School in London (U.C.L.). He combines his teaching and research activity as Associate Professor in Architectural Design at UA with his activity in PLAYstudio ([www.playstudio.es](http://www.playstudio.es)), which has been awarded in numerous international competitions, highlighting four first prizes in the European competition in 2003, 2005, 2015 and 2017. Since 2010 he directs the More Than Green Project, the multimedia encyclopedia of social, cultural, environmental and economic sustainability in the urban environment ([www.morethangreen.es](http://www.morethangreen.es)). As a result of this activity he has published extensively in research journals and presented papers in numerous international lectures and conferences.